

Searching PAJ

1/1 ページ

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-033232

(43)Date of publication of application : 09.02.1999

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 7/02

(21)Application number : 05-305153

(71)Applicant : ACE DENKEN:KK

(22)Date of filing : 06.12.1993

(72)Inventor : TAKEMOTO TAKATOSHI
KAWASHIMA KAZUNARI

(54) GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PURPOSE: To enhance the possibility that a game player can play a desired game by a game machine in a desired place in a game center at any time and also to easily set game kinds in the game center.

CONSTITUTION: The plural game machines 10 which are provided with a picture display means so as to display the game screen of the game selected by the game player in the picture display means based on a game program which is specified by the selection of the player and to enable playing the game and a centralized controller 20 for setting the game programs which are selected by the respective game machines 10 based on the operation of a game center manager are provided.

<http://www.l9.jp/dl.inpit.go.jp/PA1/result/detail/main/wAAASsaOwVDA411033232P1.htm>

2008/06/09

Page 2

(37)【要約】

【目的】遊技者が甲みのゲームを遊技場内のどこに行った場所にあるゲーム機でいつでもできる可能性を高めるとともに、遊技場におけるゲーム種設定の管理を容易にする。

【構成】画像表示手段１１を有し遊技

客の選択に基づいて前記ゲーム機１０に遊技場管理者の入力操作に基づいてゲーム機１０それぞれにおいて選択可能なゲームプログラムを設定する集中コントローラ２０を設ける。

(2) 特開平 11-333232

1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】画像表示手段を有し遊技者の選択により決定されたゲームプログラムに基づいて前記画像表示手段に前記遊技者が選択したゲームのゲーム画面を表示させて当該ゲームを可能とする複数のゲーム機と、遊技場管理者の入力操作に基づいて前記ゲーム機それぞれにおいて選択可能なゲームプログラムを設定する集中コントローラとを備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】前記集中コントローラは、遊技場管理者の入力操作に基づいて前記ゲームプログラムのパラメータ等を変更することで前記ゲーム機において行なわれるそれぞれのゲームの難易度を設定する機能を有することを特徴とする請求項 1 記載のゲームシステム。

【請求項 3】前記集中コントローラは、遊技場管理者の入力操作に基づいて前記ゲーム機の画像表示手段に所定のメッセージを表示させる機能を有することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、パチンコ等のゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】 従来、パチンコ遊技場等のゲーム場においては、各ゲーム機毎に特定の種類のゲームしかできなかった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 このため、客が所望のゲームを遊技場内の気になった場所で行ない難いという問題があった。例えば、客があるタイプのパチンコましようとしてゲーム場に入ったら、その機種は人気が高くないので空いておらず、仕方なく別のタイプのパチンコ

2

でなされたもので、遊技者が望みのゲームを遊技場内の気になった場所にあるゲーム機でいつでもできる可能性が高く、しかも遊技場におけるゲーム機設定の管理が容易となるゲームシステムを提供することを目的としている。

【0007】

【課題を解決するための手段】 かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、

1 画像表示手段（11）を有し遊技者の選択により決定されたゲームプログラムに基づいて前記画像表示手段（11）に前記遊技者が選択したゲームのゲーム画面を表示させて当該ゲームを可能とする複数のゲーム機（10）と、遊技場管理者の入力操作に基づいて前記ゲーム機（10）それぞれにおいて選択可能な前記ゲームプログラムを設定する集中コントローラ（20）とを備えたことを特徴とするゲームシステム。

【0008】 2 前記集中コントローラ（20）は、遊技場管理者の入力操作に基づいて前記ゲームプログラムのパラメータ等を変更することで前記ゲーム機（10）それぞれにおいて行なわれるゲームの難易度を設定する機能を有することを特徴とする項 1 又は 2 記載のゲームシステム。

【0009】 3 前記集中コントローラ（20）は、遊技場管理者の入力操作に基づいて前記ゲーム機（10）の画像表示手段（11）に所定のメッセージを表示させる機能を有することを特徴とする項 1 又は 2 記載のゲームシステムに有する。

【0010】

【作用】 本発明のゲームシステムでは、各ゲーム機（10）において、遊技者が選択したゲームの種類に応じたゲーム画面が画像表示手段（11）に表示され、所定の

画を伴ったものである。なお、コンピュータ

ゲームを遊ぶことになり、途中で止まるとか、仕方なくしたスロットマシンで負けてしまったら平然と負け以上に不快感を感じて帰るといったことがよくあった。

【0004】なお、上記問題点を解決するために、各ゲーム機を、いわゆるファミリーコンピュータのゲーム装置のように、各々のゲームプログラムが実行可能なものとして、これをゲーム場に単に複数設置することが考えられるが、この場合は、ゲーム場における管理がめんどろで不便なものになるという問題が生じる。

【0005】というのは、ゲーム場の経営上の問題で、その時の状況に応じて特定の場所のゲーム機においては、ある限られたゲームしかできないようにしたい要求が常にあるが、上記のようにゲームプログラムが可変なゲーム機を単に複数設置した場合には、各ゲーム機それぞれのところにゲーム場の店員等が行って可能なゲームプログラムを設定する等の、めんどろな作業をしなければ上記要求が満足できないのである。

【0006】本発明は、このような従来の事情に目し

て

行われる。そして各ゲーム機(10)で選択可能なゲームの種類は、集中コントローラ(20)への遊技場管理プログラムの入力操作により一括して設定できる。

【0011】また、各ゲーム機(10)で行なわれるゲームの難易度は、集中コントローラ(20)への遊技場管理プログラムの入力操作により一括して設定できる。

【0012】さらに、集中コントローラ(20)に対する遊技場管理者の入力操作により、各ゲーム機(10)の画像表示手段(11)に各種のメッセージを表示させることもできる。

【0013】

【実施例】以下、図面に基づき本発明の一実施例を説明する。本実施例のゲームシステムは、図1に示すように、複数のゲーム機10と集中コントローラ20とよりなる。

【0014】ゲーム機10は、図3に示すように、CRTやLCDの様な画像表示手段11を正面に有するもので、遊技者の選択により特定されたゲームプログラムに

(3) 特開平11-33232

3

上記の画像表示手段11に前記遊技者が選択したゲームのゲーム画面を表示させて当該ゲームを可能とするものである。ゲーム機10は、図2に示すように定版のゲームソフト1-4を登録しておく定版ソフト用メモリとして、ROMなどのICメモリ、あるいはフラッシュメモリ、ICカード、光ディスク、磁気ディスクなどドライブ装置を有し、随時登録ゲームが書換えられる可変ゲームソフト用メモリとして、ROMなどのICメモリ、フラッシュメモリ、ICカード等を有する。

【0015】またゲーム機10は、図3に示すように、現金(紙幣又はコイン)の投入口12と現金識別機(図示省略)、プリペイドカードの払出し挿入口13とリドライト装置(図示省略)、及び金額選択スイッチ1

4、残金やゲーム名又は得点等を表示する小型の表示器15、消すスイッチ16、さらに画面上のカーソル移動等のためのスイッチ17や、ゲーム選択のための設定スイッチ18あるいはゲーム進行のための各種ゲームスイッチ19、選択したゲームをキャンセルするためのキャンセルスイッチ19aを備え、投入された現金の金額又は受入れたプリペイドカードの残金額を読み取り、この金額を現金表示手段に表示するとともにこの金額の範囲内で金額選択スイッチ14により指定された使用金額分のゲームを可能とするものである。そして、例えばプリペイドカードが投入された使用金額が指定されると、残金額から指定された使用金額を差引いて表示器15の残金額表示を更新するとともに、正面の画像表示手段11に図4又は図5に示すようなゲーム選択画面を表示す

4

進行状況、そのゲームの結果遊技者が獲得した点数等の情報(ゲーム情報)を集中コントローラ20に出力する機能も有する。なお、例えばパチンコゲームの場合、どのセーフに何発入ったか、フィーバーの発生回数および各フィーバー中に何点払い出された、その時間は何時何分何秒であったか、また何回に大当り、小当り、についても検出し、上記ゲーム情報として集中コントローラ20に伝送する機能を有する。

【0018】集中コントローラ20は、CPU21、ROM22、RAM23からなる本体と、CRT等の画像表示手段24、プリンタ25、入力機器としてのキーボード26とを備える。この集中コントローラ20は、遊技場管理者(遊技場の店員等)のキーボード26からの入力操作に基づいて、プログラムデータを消去する等によりゲーム機10それぞれにおいて選択可能なゲームプログラムを設定する機能を有する。例えば、今日はパチンコの何番と何番の使用を禁止させる等の操作をしてゲーム機10でのゲームの選択を制限させることができる。

【0019】また集中コントローラ20は、それ自体で各種ゲームプログラムデータを記憶しており、キーボード26からの入力操作に基づいて、各ゲーム機10から消去した定版ソフトや特別のゲームソフトを各ゲーム機10の定版ソフト用メモリ又は可変ゲームソフト用メモリに伝送して実行可能とする機能も有する。ここで、可変ゲームソフト用メモリに登録する特別のゲームとは、例えば難易度の高低の変化が激しいもので、パチンコで

る。次に、後述する各種の方式によりスイッチＱ１７の操作により所定の位置にカーソルが動かされて設定スイッチ１８が押されることにより特定のゲームが指定されると、そのゲームのプログラムをメインメモリに呼び出して実行し、ゲームの結果、点数（パチンコの場合は玉数）が獲得されれば、それを投入されているプリペイドカードに登録し、消費スイッチ１６の操作により新たな残金額にカードのデータを更新登録してこのプリペイドカードを払い出す等の一連の処理を行なうものである。

【００１６】なおこの場合、定番のゲームソフト１、２、３、４は、それぞれジャンル分けしており、例えば１はパチンコゲーム機、２はスロットゲーム機、３は映像ゲーム機、４はその他となっており、カード（トランプ）やルーレットその他のゲームも選択できるようになっている。すなわち、パチンコにしろ、スロット又は映像ゲームにしろ、それぞれ何種類かが用意されており、それを客が自由に選んでゲームを進めることができる。また、スイッチＱ１７としては、例えばスティックハンドル又はローラーボール等が使用できる。

【００１７】また各ゲーム機１０は、現金がプリペイドカードの区別、投入された現金又はプリペイドカードの金額、又は指定された使用金額を含む情報（金銭情報）や、指定され実行されたゲームの種類、実行回数、

あればバカバカであるときもあれば、全くでないときもあるように難易度が設定されたものである。

【００２０】また集中コントローラ２０は、キーボード２６からの入力操作に基づいて、前記ゲームプログラムのパラメータ等を変更することでゲーム機１０において行なわれるそれぞれのゲームの難易度を設定する機能を有し、各ゲーム機１０のいわゆるランダム調整ができるようになっている。この難易度の調整処理は、キーボード２６からその都度入力して手動で行なってもよいし、ＣＰＵ２１の動作プログラムの中の処理としてＲＡＭ２３等に予め登録しておき、自動的に変更する方式を採用してもよい。なお自動的に可変させる方式の場合、内部に乱数表を用いて対応することができる。

【００２１】また集中コントローラ２０は、遊技場管理者のキーボード２６からの入力操作に基づいて、各ゲーム機１０の画像表示手段に所定のメッセージを表示させる機能を有する。例えば、打ち止めになりそうなどには、「もうすぐ打ち止めです、頑張ってください」、打ち止めになったときには、「おめでとー！打ち止めです」又は「まいった！」等、遊技客が負けているときには、「頑張ってください」、商店がちがついたときには、「もうすぐ閉店です…明日の御来店をお待ちしています」等のメッセージ、あるいは近所の商店の広告等をゲームの邪魔

にならないように画像表示手段１１の画面片隅等に表示する。なおこのメッセージ表示処理は、キーボード２６からその都度入力して手動で行なってもよいし、ＣＰＵ２１の動作プログラムの中の処理としてＲＡＭ２３等に予め登録しておき、自動的に実行する方式を採用してもよい。

【００２２】また集中コントローラ２０は、各ゲーム機１０から出力される前記金銭情報やゲーム情報を記憶し、キーボード２６からの呼び出し指令等によって、必要に応じて演算処理を施したリフォーマットしたりして画面表示し、あるいはプリンタ２５によりプリントアウトしたりする機能も有する。

【００２３】次に作用を説明する。上記ゲームシステムである、集中コントローラ２０から設定された範囲内で、遊技客はいつでもゲーム機１０においても、各種のゲームの中から好みのゲームを自由に指定して楽しく遊技することができる。

【００２４】すなわち、遊技客が現金あるいはプリペイドカードを挿入すると、表示器１５にこの投入金額が表示され、次に金額選択スイッチ１４により一部分のゲームに使う金額が指定されると、表示器１５に表示された現金額が減算表示され、減算された分がゲーム金額残金として表示器に表示されることになる。

(4) 特開平１１－３３３２２

金額の範囲内でゲームを続けることができるが、現金額がなくなると現金等を追加投入しない限りゲーム続行ができなくなり、ゲームが終了する。また、使用金額が同じでも、集中コントローラ２０等により打ち止め検出がされると、強制的にゲームが終了する。

【００２８】ゲームが終了した時点で、遊技客が清算スイッチ１６を押すと、その時点での現金額及び獲得点数がプリペイドカードに更新登録されて払出し挿入口１３から払い出される。なお、現金投入によりゲームが開始された場合には、内部のカード状記録媒体に現金額及び獲得点数が記録されて払出し挿入口１３等から発行される。遊技客は、払い出されたプリペイドカードあるいは発行されたカードを持って景品交換カウンターに行き景品交換を受けるとともに、現金額の返却を受けることができるし、あるいは別のゲーム機１０で遊技を再度開始することもできる。また、この時点で遊技客は、清算スイッチ１６を押さないで、再度上記操作を繰り返して同じゲーム機１０で他のゲームを行なうこともできる。

【００２９】一方、上記ゲームシステムである、遊技場におけるゲーム種の管理、難易度の管理、遊技客へのメッセージ等、集中コントローラ２０から一括して、かもゲーム機１０毎に個別に行なえるため、遊技場にお

他表示手段によりゲーム選択画面が現れてスイッチＱ１７と設定スイッチ１８によってゲームの選択ができる。

【００２５】この際、選択画面として図４のように単純にゲーム名が表示されて、その表示上にカーソルをスイッチＱ１７により移動し、設定スイッチ１８で設定する方式と、図５のようにゲーム名の代りにゲーム機の写真やイラストが表示されて、その表示上にカーソルをスイッチＱ１７により移動させて設定スイッチ１８で指定する方式と、さらにファミコンゲーム式に、本人とホールが画面上に表れ、本人がホールに入るところからスタートしてホール内の島の間を移動し、自分の好みのゲーム機を選択する方式等がある。また、選択できるゲームとして表示されるものとしては、予めゲーム機１０のメモリに登録されたものと集中コントローラ２０から伝送されたプログラムに対応するものがあり得るが、必ずしもこれらが全て表示されるわけではなく、前述した集中コントローラ２０からの設定によりゲームが禁止されていないものだけが表示される。

【００２６】ゲームの選択が行なわれると、選定したゲームの画面となり集中コントローラ２０による前述した設定による難易度でゲームが始められるが、この時点でキャンセルスイッチ１９を押せば、前記選択画面に戻りゲーム選択をやり直すことができる。また、必要に応じてゲーム画面の表示前に当該ゲームの操作説明の表示がなされる。

【００２７】ゲーム中に選択した使用金額を使い切っても、再度全額選択スイッチを押すことにより残

る【００３０】すなわち、店員等はキーボード２６を操作することで、集中コントローラ２０が設置されたコントロール室に居ながらにして、各ゲーム機１０で実行可能なゲームの設定、難易度の設定、メッセージの表示が自在にコントロールできる。このため、遊技場の経営上の問題や遊技客に対するサービスの点で日々最適な状況に各ゲーム機を管理することが可能となる。

【００３１】
【発明の効果】本発明にかかるゲームシステムによれば、いずれのゲーム機においても遊技者の操作で複数種類のゲームが可能となるとともに、各ゲーム機において実行可能なゲームの種類を集中コントローラから一括して設定できるので、遊技者が好みのゲームを遊技場内の気に行った場所に有るゲーム機でいつでもできる可能性が高まるとともに、遊技場におけるゲーム種設定の管理が容易となる。このため、遊技場において省力化が図れるとともに、遊技者がいつでも楽しめる魅力有る遊技場作りが貢献し、ひいてはゲーム設備の需要増を招来する効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明のゲームシステムの全体構成例を示すブロック図である。

【図２】本発明のゲームシステムにおけるゲーム種設定例を示す図である。

【図３】本発明のゲームシステムにおけるゲーム機の一例を示す斜視図である。

【図４】本発明のゲームシステムにおけるゲーム機のゲ

ゲーム選択画面の例を示す図である。
【図５】本発明のゲームシステムにおけるゲーム機のゲーム選択画面の他の例を示す図である。
【符号の説明】

【図１】

(5) 特開平１１－３３２３２
８
＊ １０…ゲーム機
１１…画像表示手段
２０…集中コントローラ
＊

【図４】

【図 5】

【図 2】

Page 7

(6)

特開平 1 1 - 3 3 2 3 2

【図 3】